SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2

Nº19

Play2 manía

Enter the Matrix

Consejos • Habilidades • Extras • Estrategias • Hackeo

Neo, Trinity y Morfeo no están solos. Ellos viven su mayor aventura en la película "Matrix Reloaded", pero también necesitan toda la ayuda que Niobe y Ghost les prestan en el juego *Enter The Matrix*. Y en esta guía práctica te damos las claves para que les ayudes a superar su aventura y descubras todos sus secretos.

***Enter the Matrix* es un juego de pura acción en el que la clave para avanzar es la habilidad del jugador. Pero, aún así, vamos a describir cada una de las zonas que componen la aventura, dándote consejos para superarlas e incidiendo en aquellos subniveles más complejos, ya sea por la posibilidad de quedarse atascado al buscar el camino o por los enfrentamientos con los jefes finales.**

Zona 01 LA OFICINA DE CORREOS

Nuestra primera misión es **recobrar un paquete** que alerta sobre el peligro que cae sobre Sión, y que se encuentra en una oficina de correos.

Los objetivos de Niobe y Ghost en esta zona son idénticos, y aunque los puntos de la oficina en los que empiezan la misión son distintos, **el desarrollo es fundamentalmente igual para los dos**. En este nivel, nos familiarizaremos con los controles, enfrentándonos con **policías** que no suponen desafío a no ser que ataquen en grandes grupos. El **sistema de Guía** nos indicará el camino en muchos subniveles.

↘1. LLEGADA INESPERADA

MISIÓN PARA: NIOBE Y GHOST
Tras conseguir librarnos de un nutrido grupo de policías, la zona se verá inundada por gas lacrimógeno, el cual paraliza nuestro factor de recuperación y que nos resta vida lentamente. Para evitarlo, corre por la parte superior de las estanterías y de los conductos de ventilación, saltando de uno a otro hasta alcanzar un tragaluz que da a una oficina.



↘2. ¡LO TENGO!

MISIÓN PARA: NIOBE Y GHOST
Recogemos el paquete al acercarnos a la casilla marcada con el número 731222. Unos policías llenan la sala del gas que anula el factor de recuperación. Tenemos que acabar con todos y meternos en el ascensor. Una vez abajo, dirígete a la puerta principal para intentar salir. Está cerrada, y además un motón de polis tomarán la estancia. Acaba con todos, y espera a que aparezca la Flecha de Guía para seguir el camino hasta el final del nivel.



↘3. LA HUIDA

MISIÓN PARA: NIOBE Y GHOST
El momento más difícil al que te has enfrentado hasta ahora. Una estancia llena de policías fuertemente armados que no dejan de aparecer por mucho que los elimines. Utiliza las columnas para parapetarte y dispara desde las esquinas. También puedes evitar la confrontación buscando la puerta verde que te permite salir de la habitación.



Zona 02 CONDUCCIÓN TEMERARIA

La primera zona a superar montados en un coche. **Si jugamos con Niobe, nos toca conducir.**

Hay que seguir la Flecha de Guía a la vez que **utilizamos a Ghost con el R1** para repeler a los coches de policía. Al llegar al paso del puente, habrá que dar vueltas por el escenario durante al menos dos minutos hasta que se abra. **Si jugamos con Ghost, la cosa se reduce a disparar** a los coches de policía.





Zona 03 TEJADOS DE LA CIUDAD

Esta zona es idéntica para Ghost y Niobe. Huimos de un **Agente** por los tejados de la ciudad. Tenemos que **utilizar el Tiempo Foco en los saltos** cuando el agente nos pise los talones.

Respecto a los policías que aparecen durante tu huida, lo mejor es **ignorarlos o derribarlos** con una patada voladora, pero no te entretengas con ellos o el Agente te alcanzará. **La perspectiva de la cámara puede ser engañosa** y no revelar la presencia de algunos abismos, así que ten cuidado y estate listo para saltar.





Zona 04 EL AEROPUERTO

Este nivel es completamente distinto para Niobe y Ghost, tanto en escenarios como en objetivos, así que presta mucha atención, ¿vale?.

Nos enfrentaremos por primera vez en el juego a los SWAT, mejor protegidos y armados que los policías normales. En los tiroteos que tengan lugar en espacios amplios, como el hangar, **utiliza las cajas o los indicadores del escenario para parapetarte** y poder disparar desde ellos.

↘1. FACTURACIÓN

MISIÓN PARA: NIOBE
Baja por las escaleras mecánicas, lucha con los policías y espera a que la cinta de equipajes se active (así aparecerá la Flecha de Guía).



↘SISTEMA DE JUEGO

1.1 SALUD, TIEMPO FOCO Y GUÍA:
Al comenzar la aventura, tenemos que elegir entre jugar con Niobe o con Ghost. Los dos exhiben las mismas habilidades, aunque cambien algunos niveles y objetivos según quién sea el protagonista. Los dos héroes recuperan automáticamente Salud cuando están unos segundos sin recibir daño. Por lo tanto, una buena táctica para avanzar es descansar y recuperarse tras eliminar a un grupo de enemigos.

El Tiempo Foco es la habilidad para ralentizar la acción pulsando el botón L1. El indicador que marca su nivel se recupera automáticamente cuando estamos unos instantes sin utilizarlo, y también cuando derribamos a un enemigo en combate cuerpo a cuerpo.



Con el Tiempo Foco, nuestra velocidad relativa aumenta respecto a la de nuestros enemigo, y nos dota de ventajas físicas. Disponer de Tiempo Foco en los momentos de peligro (cuando luchamos contra los enemigos finales o cuando varios enemigos nos atacan con armas de fuego) es fundamental para avanzar en la aventura, así que no hay que desperdiciarlo en los combates más sencillos.

En la siguiente lista incluimos las ventajas que se logran con el Tiempo Foco mientras nos desplazamos (las ventajas de usarlo al disparar o al luchar cuerpo a cuerpo se explican en los apartados 1.3 y 1.4):
- **Correr más deprisa.**
- **Saltar más lejos.**
- **Realizar maniobras para esquivar balas al pulsar ■.**
- **Empeorar la puntería de nuestros enemigos cuando nos disparan.**
- **Andar por las paredes y enlazar una espectacular voltereta en el aire (podemos disparar al mismo tiempo).**
- **Lanzarnos hacia delante o hacia atrás para esquivar balas (podemos disparar al mismo tiempo).**



↘2. LAS CINTAS

MISIÓN PARA: NIOBE
Atraviesa las tres salas y llega a la cabina en la que está el interruptor que activa las cintas. Además de los policías, elimina al operario cerca de la cabina o las apagará de nuevo. La cinta 10, tu objetivo, está en la primera sala, pero solo puedes llegar a ella a través de las pasarelas superiores. El camino más fácil es subir por las escaleras de la sala de la cabina, y volver hasta la primera sala. Cuidado con los SWAT que hay en el camino.



↘3. HANGARES

MISIÓN PARA: NIOBE
En el primer hangar que encontrarás, corre y lánzate a por el grupo de cuatro SWAT disparando y en Tiempo Foco. En el segundo hangar, sube por la escalerilla de la cola del avión, elimina al SWAT por la espalda, salta al exterior del avión y alcanza las escalerillas de enfrente. Cuando llegues a la pasarela del tercer hangar, verás un avión custodiado. Utiliza el rifle de francotirador y el Tiempo Foco para librarte de los policías.



↘4. LOS TÚNELES

MISIÓN PARA: NIOBE
Tienes que seleccionar el Rifle de Francotirador 33 SG en vista subjetiva nada más comenzar la misión, ya que tiene un objetivo de visión nocturna que te permitirá "ver" a todos los enemigos que te esperan en la oscuridad. Si los SWAT corren hacia ti, combina el Tiempo Foco con el rifle para eliminarlos. Cuando alcances las escaleras, sitúate lejos y utiliza el rifle para disparar en las piernas a los SWAT que hay en lo alto de las mismas.



↘5. AGENTE A BORDO

MISIÓN PARA: NIOBE Y GHOST
Tras recoger los paracaídas al fondo del avión, a Niobe le toca pelear con un Agente. Pulsa el interruptor cercano para abrir la compuerta trasera del avión. Tienes que empujar al Agente hasta la parte trasera de la compuerta y hacer que caiga al vacío. Las balas son inútiles, así que colócate en la compuerta y, cuando esté cerca, utiliza el Tiempo Foco para tratar de arrojarle al vacío. Si fallas y gastas todo tu Tiempo Foco, corre por el avión evitando al Agente hasta que la barra vuelva a estar llena y puedas repetir la técnica. En un par de intentos lo conseguirás.



↘6. PTO NORTE 1

MISIÓN PARA: GHOST
Para salir del encierro en el que comienzas la misión, lanza una granada aturdidora cerca del cristal que da a la terminal.



↘7. PTO NORTE 2

MISIÓN PARA: GHOST
Hay que derribar un helicóptero de los SWAT, y tu factor de recuperación no funciona. Cubierto tras la pared, evita la ráfaga del helicóptero y, cuando deje de disparar, acércate al ventanal y dispara en Tiempo Foco. Espera a que varios SWAT entren por el techo y elimínalos en Tiempo Foco. Coge la munición y repite esta mecánica.



↘8. TORRE DE CONTROL 1

MISIÓN PARA: GHOST
Desciende por el tramo de escaleras y sal al balcón para apoyar a tus compañeros, que están atrapados en las cloacas y rodeados por soldados. Para ello, dispara con el Rifle de Francotirador, usando el Tiempo Foco, a todos los SWAT de las escaleras de enfrente.



↘9. TORRE DE CONTROL 2

MISIÓN PARA: GHOST
Dispara al avión en la rueda delantera. Después un helicóptero atacará la torre de control. Cuando eso suceda, ocúltate tras una columna o muévete rápido. Cuando acabe de disparar, responde con ráfagas en Tiempo Foco. Repite estos pasos hasta que consigas hacerle caer.



Zona 05 EL ACUEDUCTO

Por única vez en el juego, **Ghost se pone a los mandos de un coche** siguiendo al avión en el que va Niobe. Pisa el acelerador a fondo para no perderlo.

La clave para lograrlo está en evitar los saltos, esquivando los arcenes elevados. Cuando tengas que cogerlos, hazlo calculando la inercia del vehículo para no caer frente a columnas o a los bultos que caen del avión. Es casi imposible frenar y, además, en el segundo tramo te seguirá la policía. **Sigue la Flecha de Guía**, y mucho cuidado con los desvíos.



Zona 06 LAS CLOACAS

Los **corredores oscuros** son los principales escenarios de esta larga zona de cloacas, en la que **el desarrollo es idéntico para Niobe y Ghost**. Ten cuidado de no caer en los numerosos abismos.

↘1. EL ABISMO 2

MISIÓN PARA: NIOBE Y GHOST
Para proteger a tu compañero Ballard, utiliza el Rifle de Francotirador que arrebatas al primer policía y el Tiempo Foco. Si no, no tendrás tiempo suficiente para poder eliminar a todos los SWAT.



↘2. EL ABISMO 2

MISIÓN PARA: NIOBE Y GHOST
Desde esas pasarelas puedes eliminar a todos los francotiradores, usando tu rifle y el Tiempo Foco. Después de contestar al teléfono, tira una granada cerca del ventilador gigante y pasa por el boquete.



↘3. BOMBEO

MISIÓN PARA: NIOBE Y GHOST
Para poder desactivar el escape de gas que te impide el paso, tienes que bajar hasta el sótano y, una vez allí, localizar y pulsar un interruptor. Una vez que lo hayas activado, vuelve al piso superior rápidamente para continuar por el nuevo camino, ahora accesible.



↘4. ICE AND CORRUPT

MISIÓN PARA: NIOBE Y GHOST
Cuando encuentres a Ice y Corrupt, pon una carga de demolición en el anclaje del puente (la columna que gira). La explosión destruirá el anclaje y afectará a la rejilla de una pared cercana. Salta por ella.



Para no perdernos en los escenarios, disponemos de un infalible Sistema de Guía. Una flecha que aparece en la parte superior de la pantalla e indica la dirección de nuestro siguiente objetivo y la distancia que nos separa de él. Esta disponible en algunos niveles desde el comienzo, y en otros aparece si damos vueltas mucho tiempo sin encontrar el camino correcto.

1.2 TÉCNICAS SILENCIOSAS
Aunque lo normal es la acción directa, en ocasiones conviene ser discretos. Antes de avanzar, siempre tenemos la opción de pegar la espalda a la pared y mirar tras las esquinas, tanto de pie como agachados (es posible disparar desde esta posición pulsando L1). Además, cuando estamos detrás de una esquina, pulsando ✖ saltaremos hasta otra y quedaremos parapetados tras ella. Si nos deslizamos tras los enemigos sin llamar su atención (suele bastar con no ir corriendo), los estrangularemos pulsando ■.



1.3 COMBATE CUERPO A CUERPO
El sistema de combate es muy sencillo: el ● sirve para realizar combos de patadas y el ▲ para combos de puñetazos. El ■ es el botón de las esquivas y los contraataques. En combinación con las direcciones del stick izquierdo, sirve para desplazarse alrededor de los enemigos. Y si lo pulsamos durante la lucha, arrebataremos el arma de nuestro rival y le derribaremos.

Además, si pulsamos el ■ justo en el momento en el que vamos a recibir un golpe, lo bloquearemos y quedaremos en inmejorable situación para atacar. Por último, al pulsar ● y ▲ simultáneamente, agarraremos al enemigo y lo tiraremos al suelo.

En *ETM* suelen bastar los golpes normales para acabar con casi todos los enemigos, pero hay dos técnicas muy útiles: al finalizar un combo de puñetazos o patadas, podemos pulsar el ▲ y el stick en la dirección contraria a la que estábamos golpeando para soltar una patada hacia los enemigos que tengamos a la espalda.



5. POR LOS DESAGÜES

MISIÓN PARA: NIOBE Y GHOST

Tras recoger la linterna y llegar al final del túnel, ve a la derecha siguiendo a los SWAT y liquídalos para salvar a tu compañero. Vuelve al final de la alcantarilla, liquidando más SWAT, y entra por el túnel del fondo. El final del nivel te espera tras un salto.



6. VÍA NAVEGABLE 2

MISIÓN PARA: NIOBE Y GHOST

Cuando llegues a la zona del suelo derruido, avanza por la cornisa pegado a la pared y salta hasta la zona en la que hay una tubería colgando. Con el Tiempo Foco, salta hacia la tubería para engancharte a ella. Tras llegar al final y descolgarte, déjate caer por el agujero cercano.



7. MALACHI Y BANE

MISIÓN PARA: NIOBE Y GHOST

Nada más empezar, elimina a los SWAT de la zona con el rifle de francotirador. Avanza recto por la pasarela, baja las escaleras y déjate caer al piso inferior. Avanza hasta la gran zona aledaña a la que estás. El camino continúa en una gran tubería de la pared.



Zona 07 EL CASTILLO

En este nivel, Niobe y Ghost tiene zonas iguales y otras distintas. En ambos casos comienzan luchando sólo con los puños y se las verán con **enemigos muy especiales: vampiros.**

Vencerlos no es difícil, ya que dispones de **estacas de madera** que clavarás automáticamente en su pecho cuando los derribes. Según derrotes enemigos irás disponiendo de **armas de fuego**, e incluso de una **ballesta** que dispara estacas de madera. Ambas resultan efectivas contra los vampiros.

1. EL ÁTICO

MISIÓN PARA: NIOBE

Tras vencer a varios vampiros, lucharás cuerpo a cuerpo con Vlad. Es duro, pero con el Tiempo Foco no tendrás problemas en aguantar contra él. No obstante, desaparecerá antes de que puedas rematarlo.



2. DORMITORIO DE PERSEFONE

MISIÓN PARA: NIOBE

Vlad ha vuelto, pero esta vez sí tienes que reducir a cero su barra de energía para vencerle. Además, no recuperas Salud automáticamente.



3. LA MAZMORRA

MISIÓN PARA: NIOBE Y GHOST

En el enfrentamiento con Cujo, asestarle golpes con Tiempo Foco es sencillo. Pero como tienes que dosificarlo, cuando no lo tengas activado golpea con un combo de patadas, retrocede para esquivar los golpes de Cujo y vuelve a utilizar las patadas. Cuando reduzcas su barra de vida a la mitad, aparecerán varios vampiros. Concéntrate en luchar contra los que te atacan cuerpo a cuerpo y los del exterior del foso no te dispararán. Una vez que los hayas eliminado, Cujo volverá a atacarte. Utiliza la misma técnica que antes hasta conseguir darle el golpe de gracia con la estaca.



4. CAÍN Y ABEL

MISIÓN PARA: NIOBE Y GHOST

Para conseguir vencer a estos dos personajes y que te dejen avanzar, lo que tienes que hacer es lanzarlos a golpes contra las rejas de las celdas. De esta forma, los prisioneros que están encerrados los agarrarán, reteniéndolos el tiempo suficiente para que puedas huir.



Zona 08 BAJO LA CIUDAD

Toca conducir de nuevo. Con Niobe, tendrás que esquivar el trafico en dirección contraria.

Cuando los Gemelos se acerquen a ti, utiliza a Ghost (con el L1) para poder retrasarlos.

Este método vale para la policía. Sigue la Flecha de Guía para no despistarte en un desvío. Si juegas **con Ghost**, es más importante que te centres en **despejar el camino de taxis y otros vehículos** que disparar al coche de los Gemelos.







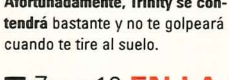


Zona 09 EL JARDÍN ZEN

Ghost disputa un combate de entrenamiento con Trinity. El método para ganar es el de siempre: atacar con Tiempo Foco.

Afortunadamente, Trinity se contendrá bastante y no te golpeará cuando te tire al suelo.

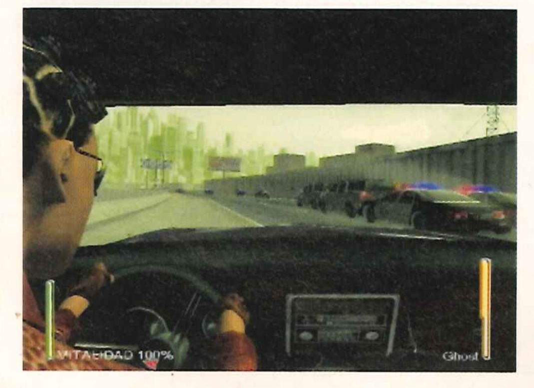




Zona 10 EN LA AUTOPISTA

Una nueva zona de conducción, formada por las subfases "Tras Morfeo" y "El Camión".

Si conduces con Niobe, en la primera zona **acelera al máximo para huir de los Agentes.** La policía intentará cerrarte el camino. Lo mejor es esquivarlos y, **si te bloquean, utiliza la ametralladora** de Ghost (L1) para abrirte paso. Si juegas **con Ghost, sólo tienes que preocuparte de disparar** a los coches de policía.



Además, si cuando derribamos a un enemigo seguimos pulsando ▲, le asestaremos una patada mientras permanece en el suelo.

El Tiempo Foco también es fundamental en las peleas. Con él activado, seremos más rápidos y realizaremos automáticamente movimientos mucho más letales. Además, si estamos cerca de una pared cuando comenzamos un combo de patadas en Tiempo Foco, ejecutaremos una patada voladora que derribará a nuestro oponente.

1.4 COMBATE CON ARMAS DE FUEGO

Con el botón R1 disparamos el numeroso arsenal de pistolas, rifles y ametralladoras de *ETM*. La puntería es automática, y sólo hay que orientarse en la dirección en la que esta un enemigo para que nuestros disparos se dirijan a él. El Tiempo Foco vuelve a jugar un papel fundamental, ya que mientras está activado esta puntería automática es mucho más precisa. Es muy útil utilizarlo en todos los tiroteos en las que nos las veamos con varios enemigos a la vez.



Mención aparte merecen los Rifles de francotirador. Cuando activamos la vista subjetiva (pulsando arriba en el stick derecho), y L1 para disparar, aparece la mira del rifle, cuyo zoom podemos graduar con ■ y ✖. Estas armas son perfectas para disparar a distancia. Ghost es el que más las utiliza, en ocasiones para dar cobertura a Niobe o a otros aliados, a veces contrarreloj.

Utilizar el Tiempo Foco mientras usamos el rifle es en muchas ocasiones fundamental para conseguir nuestros objetivos a tiempo.



Zona 11 LA PLANTA DE ENERGÍA

La zona más complicada del juego, en la que te las verás con decenas de SWAT armados hasta los dientes.

Niobe y Ghost comparten subniveles comunes, pero también hay otros distintos. La precaución es fundamental y lo mejor es avanzar lentamente, eliminando a los enemigos poco a poco y tomándote tiempo para recuperar el Tiempo Foco y la Salud.

1. CIMIENTOS DEL REACTOR

MISIÓN PARA: NIOBE

Tras haber subido por los andamios, espera a que Ghost desactive la luz para desplazarte después por la cornisa pegado a la pared. Luego, avanza por el fondo del hoyo librándote de los SWAT.



2. CAMPO DE TRANSFORMADORES 2

MISIÓN PARA: NIOBE Y GHOST

La subfase más difícil de todo el juego. Tienes que superar un larguísimo pasillo en el que te esperan escondidos tras diversos parapetos decenas de SWAT. Se presentan en grupos de tres o cuatro, así que elimina a un grupo y descasa hasta que estés en óptimas condiciones para afrontar el siguiente grupo.



3. TURBINAS DEL GENERADOR

MISIÓN PARA: NIOBE

Déjate caer y estrangula al SWAT. Con su Rifle de Francotirador, acaba con los SWAT del edificio de enfrente. Baja por las escaleras, entra en el edificio y, en el segundo piso, activa el panel de control. Regresa de nuevo a la zona de las vigas y busca una de las puertas que hay a nivel del suelo.



4. TURBINAS DEL GENERADOR 2

MISIÓN PARA: NIOBE

Llegarás a un pasillo en el que te esperan grupos de tres o cuatro SWAT. Parapétate tras las esquinas y descansa entre grupo y grupo. Cuando llegues al generador, coloca la bomba pulsando Acción. Te dispararán varios SWAT. Baja la escalera y protégete agachado tras las placas de metal. Tras acabar con ellos, pasa sala tras sala hasta la del generador 5 y sal.



5. LA HUIDA DEL AGENTE

MISIÓN PARA: NIOBE

Tras escabullirte por túnel de ventilación y acabar con unos cuantos polis que se han cruzado en tu camino, te seguirá un Agente. Corre sin mirar atrás hasta el ascensor y, cuando éste llegue al piso superior, sigue corriendo ignorando al Agente y las explosiones que se producen a tu alrededor. Haznos caso o no lo contarás...



6. LA CONSTRUCCIÓN DEL REACTOR 1

MISIÓN PARA: GHOST

Muévete todo lo rápido que puedas, ya que Niobe está siendo atacada por francotiradores. Sigue el indicador de distancia hasta llegar al generador, y apágala la máquina (pulsando ■). Continúa avanzando y siguiendo el indicador hasta que Niobe te dé un rifle de francotirador. A partir de ese momento, tu misión consiste en cubrirla desde el punto en el que estás, eliminando primero a los cuatro francotiradores que están colocados en posiciones altas y después a los numerosos SWAT que la atacan desde el hoyo. Cuando dejen de salir enemigos, sigue tu camino y, tras subir unas escaleras, vuelve a cubrir con el rifle a Niobe, eliminando a los SWAT del hoyo. Ya sólo queda avanzar hasta el final del nivel, acabando con los SWAT que te salgan al paso.

7. SECTOR DE RESIDUOS NUCLEARES

MISIÓN PARA: GHOST

Ten mucho cuidado y no se te ocurra hacer explotar ninguno de los tanques de residuos que hay en la zona con tus disparos cuando estés cerca; la explosión resultante seguramente te mataría. Eso sí, si ves que es uno de tus enemigos el que está próximo a un tanque, ya sabes a donde debes apuntar.



8. SALA CENTRO DE CONTROL

MISIÓN PARA: GHOST

Desde la ventana del centro de control, protege a Niobe de los SWAT con el Rifle de Francotirador. Por cada grupo de tres que elimines aparecerá otro. Cuando acabes con ellos, ve a la ventana para cubrir a Niobe.



9. SALA CENTRO DE CONTROL 2

MISIÓN PARA: GHOST

Tras librarte de unos cuantos SWAT más, aparecerá en escena un Agente, con el que tendrás que luchar, claro. Usando el Tiempo Foco, empújale contra uno de los servidores que chisporrotean.



Zona 12 CHINATOWN

Una nueva zona idéntica para Ghost y Niobe.

Al margen de un combate singular contra Seraph, esta fase es otra huida sin descanso, en este caso de un **grupo de Agentes Smith**. Además, para que no te aburras, el camino estará plagado de policías y SWAT...

1. CASA DE TÉ DE SERAPH

MISIÓN PARA: NIOBE Y GHOST

El mejor luchador al que vas a enfrentarte en el juego, y encima la barra de Salud no se recupera. De nuevos los combos de patadas usando Tiempo Foco son el mejor arma a utilizar, pero en esta ocasión lo mejor es pegar y huir. No te cortes en correr por toda la habitación eludiendo a Seraph para que se recargue el indicador de Tiempo Foco. Si pierdes el combate, el único efecto es que pasarás directamente al siguiente subnivel de Chinatown. Si ganas, disfrutarás de la zona extra Vértigo (ver ZONA 13) y después volverás a Chinatown.



1.5 CONDUCCIÓN

Hay varias fases en las que nuestros personajes montan en coche. Normalmente, si jugamos con Niobe habrá que conducir el vehículo, mientras que con Ghost sólo hay que disparar desde el mismo.

En las fases en las que conducimos, solemos disponer de la Fecha de Guía para indicarnos el camino. La inercia de los coches es exagerada, así que se producen fácilmente saltos al pasar por desniveles del terreno. Como en aire no podemos cambiar de dirección, hay que encarar estos saltos en la dirección adecuada para evitar colisiones. La policía nos pisa los talones en muchos momentos, y para librarnos de ellos cuando estamos al volante podemos pulsar el R1. Ghost saldrá por la ventanilla del coche y disparará ráfagas contra el vehículo más cercano. Esta habilidad se "gasta" al usarla, y se recupera si no la utilizamos, así que hay que reservarla para momentos "delicados".

Jugando con Ghost, Niobe conduce y sólo tenemos que preocuparnos por disparar. Además, la munición es infinita. No hay más que disparar a los coches de policía hasta hacerlos explotar. Ten en cuenta los giros y cambios de rasante de la carretera para prever la posición de la policía.

En la última fase del juego, Niobe se pondrá a los mandos de la nave Logos en el mundo real, y Ghost manejará los cañones. La mecánica de esta zona se explica en el apartado 2.



1.6 AGENTES Y PERSECUCIONES

Los Agentes son letales programas de seguridad de Matrix, virtualmente indestructibles. Esquivan las balas, y los golpes sólo los retrasan.

Nos toparemos con ellos en varios puntos del juego, y casi siempre tendremos que huir corriendo. Durante estas persecuciones, habrá que dosificar el Tiempo Foco, usándolo sólo cuando nos pisen los talones y para saltar entre edificios.



↘1. LA TRAMPA DE SMITH

MISIÓN PARA: NIOBE Y GHOST
Elude a los Smith que te salen al paso (si los tienes justo enfrente, **usa la patada voladora** para pasar por encima de ellos). En el callejón en el que aparecen muchos Smith, sube por las escalerillas.



↘2. A PIE

MISIÓN PARA: NIOBE Y GHOST
Evita a los polis en la medida de lo posible y esquiva sus disparos. A mitad de camino, **coge las granadas del maletero del coche de policía**, ya que un poco después te vendrán muy, pero que muy bien.

↘3. BUSCANDO EL TELÉFONO

MISIÓN PARA: NIOBE Y GHOST
Cuando te acerques a la **cabina** ten mucho cuidado, ya que una **bomba** la hará estallar y si te acercas mucho la explosión te alcanzará de lleno.
Tras la esquina te espera un **grupo SWAT** apostado junto a un camión. **Lánzales granadas** y cúbrete tras la esquina hasta acabar con todos. Aquí puedes esperar a que tu Salud se regenere, para después continuar la huida **saltando por encima del camión**.
Al llegar a **los muelles**, tuerce hacia la derecha y corre hasta unas cajas. Salta por ellas y afrontarás el último tramo de carrera de este subnivel.



Zona 13 VÉRTIGO

De nuevo **toca huir de los Agentes**, en este caso en un edificio en construcción.

Cuando llegues a la zona de los andamios en el exterior, **usa la Flecha de Guía** para encontrar el camino, bajando por las tablas descendentes cuando puedas. Al final, tendrás que ascender por una tabla hasta alcanzar de nuevo el interior del edificio. Aquí, avanza entre las habitaciones, y **entra por el hueco que deja uno de los Agentes**. Busca el ascensor cercano y huye por él.



Zona 14 A BORDO DEL LOGOS

La zona final del juego nos traslada por primera vez fuera de Matrix, a la nave Logos.

Si juegas con Niobe, pilotas la nave en una carrera para no ser alcanzados por los **robots centinelas**. El control es completamente tridimensional y el más pequeño fallo de desorientación puede hacernos perder un par de segundos preciosos. La mejor técnica es **anticipar los movimientos** que tendremos que realizar, **mirando siempre al horizonte** para, en caso de quedar de cara a un muro del túnel, recordar hacia que posición debemos girar. Si alguno de los robots centinelas se pega al casco, podemos destruirle usando los cañones de la nave.

Si juegas con Ghost, tu misión será precisamente manejar los cañones para destruir a los centinelas. Debes tratar de **proteger tanto el flanco trasero como el delantero** de la nave, e impedir que las máquinas se acerquen demasiado. Si consigues superar esta difícil fase, podrás ver el final del juego. Además, te conviene **esperar a que acaben los títulos de crédito** para descubrir una pequeña sorpresa...





Extras GUÍA DE HACKEO

El método para acceder a todos los **secretos de *ETM* reside en un sistema de hackeo** al que se puede acceder desde el menú principal. **Usando un teclado virtual, investigamos los contenidos de varios discos duros** en busca de **trucos, curiosidades, vídeos y secretos** tan jugosos como nuevos modos de juego.

Los elementos que podemos encontrar en estos discos duros son de **tres tipos**: los **comandos** (órdenes que producen determinados efectos en el sistema), **carpetas** (que contienen en su interior archivos) y **archivos**, que son contenidos como vídeos, fichas de personajes, etc.

En un primer momento, sólo tenemos acceso al disco a: y disponemos de dos comandos:

→Dir: Presenta la **lista de archivos o carpetas** de un directorio en concreto (ejemplo: Dir a:).

→Help: Información sobre la utilidad y modo de uso de otros comandos (ejemplo: Help Dir).

TECLEAMOS DIR A: Y VEMOS QUE EL DISCO A: CONTIENE TRES ARCHIVOS:

- **System** (tiene nuevos comandos).
- **Tools** (tiene nuevos comandos).
- **Text** (tiene archivos de texto).

TECLEANDO DIR A:\SYSTEM APRENDEMOS ESTOS NUEVOS COMANDOS:

→Cls: Limpia la pantalla de control de ordenes.
→Read: Muestra el contenido de un archivo de texto (ejemplo: Read a:\text\note2.txt).
→Echo: Imprime una cadena de caractéres.
→Exit: Para salir del sistema de Hackeo y volver al menú principal.
→Login: Para **acceder al disco b:**.
→Reebot: Reinicia el sistema de Hackeo. Cuidado al usarlo.









Si un Agente nos cierra el paso, lo mejor es saltar por encima de él usando una patada voladora (▲ mientras corremos) y seguir adelante. Si no podemos evitar la confrontación, huye tras asestarle un combo de patadas usando Tiempo Foco. Hay dos momentos en el juego en los que no tendremos más remedio que luchar con ellos: uno jugando con Ghost y otro con Niobe. Habrá que empujarlos a golpes hasta determinadas zonas, y la única manera es utilizar el Tiempo Foco para realizar combos.

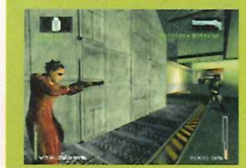


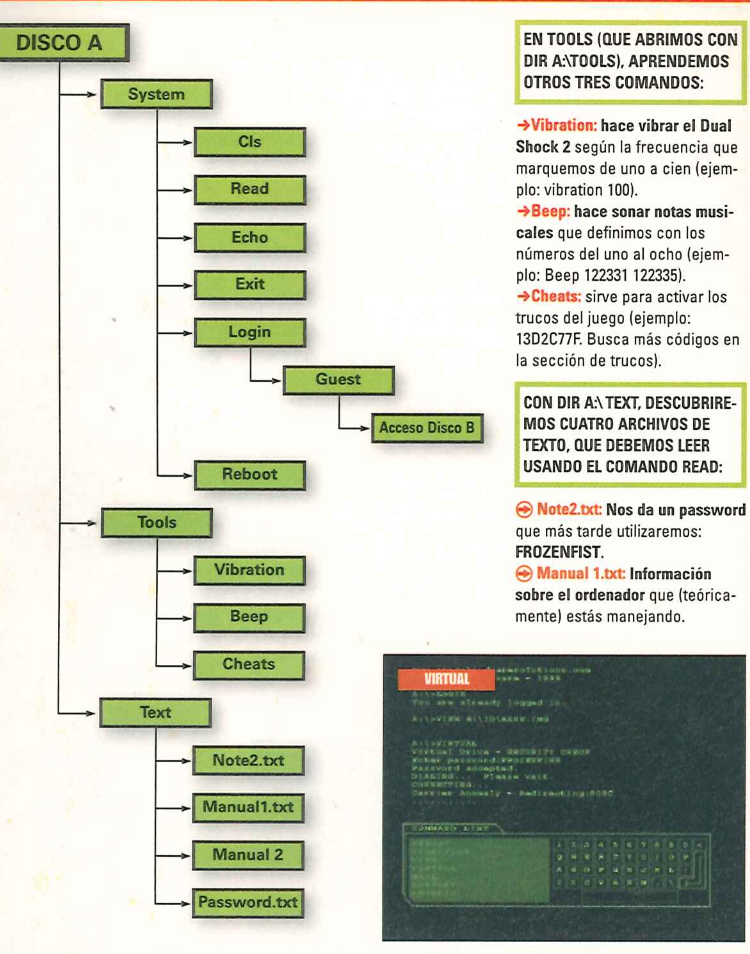
1.7 CONSEJOS ÚTILES
Además de todo lo comentado, ten en cuenta estos consejos al jugar:

- Cuando tengas que huir o llegar a algún sitio en poco tiempo, guarda tu arma pulsando ■, ya que así correrás mucho más deprisa.
- Cuidado con correr por las paredes cerca de abismos o barandillas. Si pulsas hacia el lado contrario de la pared, realizaras una voltereta lateral, con el peligro de caer en el abismo. Mejor es dejar de pulsar Tiempo Foco o el stick para volver al suelo de forma segura.



- El Tiempo Foco mejora mucho tu puntería, pero no la hace infalible. Un enemigo en movimiento es siempre difícil de acertar, y si es posible es mejor esperar a que pare para no desperdiciar munición.
- La posibilidad de protegerse tras las esquinas y disparar desde ellas no es gratuita. Se trata de una técnica muy efectiva que debes usar y que te sacara de más de un apuro.
- Aprovecha los abismos para empujar a tus enemigos.





EN TOOLS (QUE ABRIMOS CON DIR A:\TOOLS), APRENDEMOS OTROS TRES COMANDOS:

→**Vibration:** hace vibrar el Dual Shock 2 según la frecuencia que marquemos de uno a cien (ejemplo: vibration 100).
→**Beep:** hace sonar notas musicales que definimos con los números del uno al ocho (ejemplo: Beep 122331 122335).
→**Cheats:** sirve para activar los trucos del juego (ejemplo: 13D2C77F. Busca más códigos en la sección de trucos).

CON DIR A:\ TEXT, DESCUBRIREMOS CUATRO ARCHIVOS DE TEXTO, QUE DEBEMOS LEER USANDO EL COMANDO READ:

Note2.txt: Nos da un password que más tarde utilizaremos: **FROZENFIST.**
Manual 1.txt: Información sobre el ordenador que (teóricamente) estás manejando.

VIRTUAL







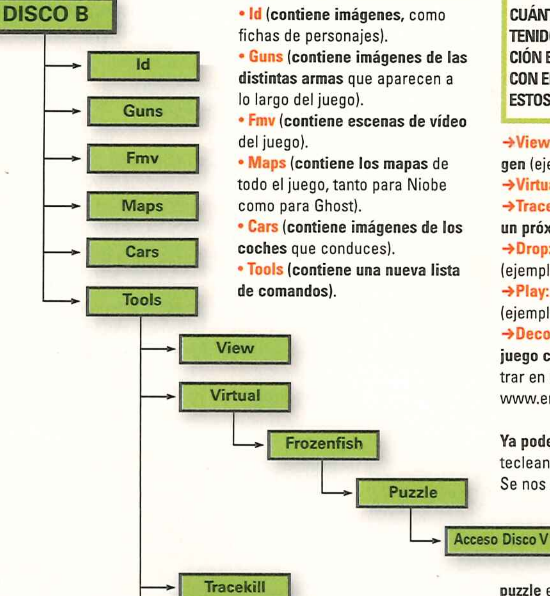


CARS

Manual 2: Más datos nuevos sobre el ordenador "virtual" en el que estás haciendo el "hacking".
Password.txt: Nos muestra un par de direcciones de páginas web (reales) que podemos visitar en Internet.

TECLEAMOS LOGIN, Y EL ORDENADOR NOS INDICARÁ QUE INTRODUZCAMOS EL PASSWORD GUEST. LO TECLEAMOS Y ABRIREMOS EL ACCESO AL DISCO B: ESCRIBIMOS DIR B: PARA VER SU CONTENIDO, Y ENCONTRAMOS ESTAS CARPETAS:

- **Id** (contiene imágenes, como fichas de personajes).
- **Guns** (contiene imágenes de las distintas armas que aparecen a lo largo del juego).
- **Fmv** (contiene escenas de vídeo del juego).
- **Maps** (contiene los mapas de todo el juego, tanto para Niobe como para Ghost).
- **Cars** (contiene imágenes de los coches que conduces).
- **Tools** (contiene una nueva lista de comandos).

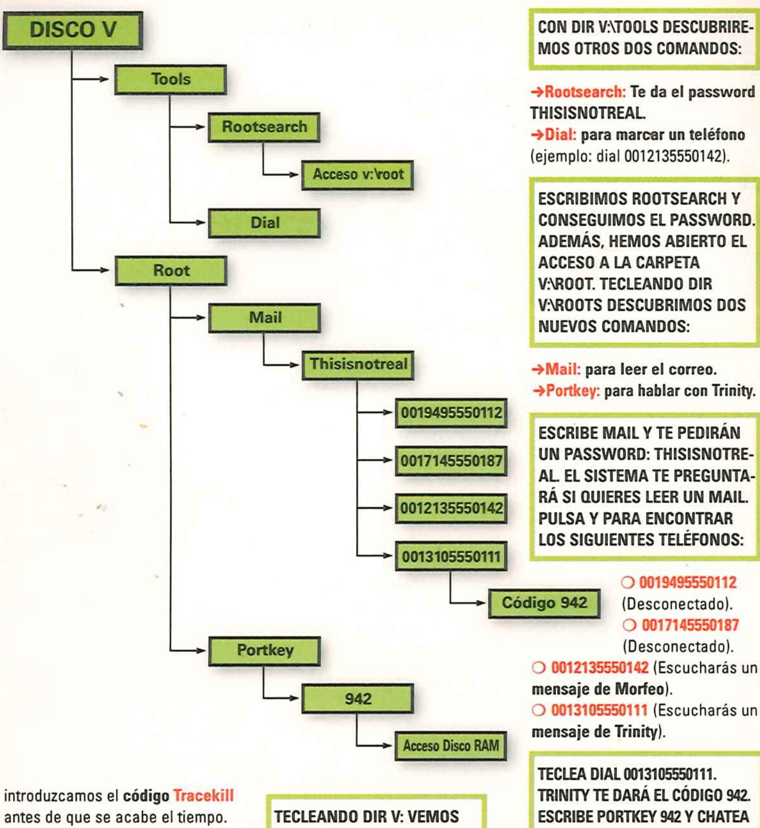


TECLEAMOS B:\TOOLS, PERO LA CARPETA ESTÁ PROTEGIDA POR UN PASSWORD BINARIO ALEATORIO. UNA COMBINACIÓN DE CEROS Y UNOS FORMADAS POR CINCO CIFRAS. AVERIGUARLA ES SENCILLO, PORQUE CUANDO INTRODUCIMOS UNA NOS DICEN CUÁNTOS ACIERTOS HEMOS TENIDO (AUNQUE NO SU POSICIÓN EXACTA). CUANDO DEMOS CON ELLA, ACCEDEREMOS A ESTOS COMANDOS:

→**View:** para ver archivos de imagen (ejemplo: view b:\id\bane.img).
→**Virtual:** acceso al disco (v:).
→**Tracekill:** Código para resetear un próximo puzzle.
→**Drop:** crea un arma en Matrix (ejemplo: Drop B1AXXF2).
→**Play:** para ejecutar vídeos (ejemplo: play b:\FMV\0.FMV).
→**Decode:** Permite meter en el juego códigos que podrás encontrar en la página web www.enterthematrixgame.com.

Ya podemos acceder al disco v:, tecleando simplemente virtual. Se nos solicitará un **password**, e **introducimos FROZENFISH. Tenemos noventa segundos para resolver un puzzle** en el que es posible formar tres figuras. **Si formamos la figura BLACK, el puzzle se reseteará** y habrá que empezar otra vez.

Si formamos la figura BLUE, el sistema se reseteará (y perderemos lo hackeado), a no ser que



introduzcamos el **código** Tracekill antes de que se acabe el tiempo.

Por último, la figura RED (a la que pertenece la segunda pieza de la primera fila) **nos dará acceso al** disco v:.

TECLEANDO DIR V: VEMOS DOS CARPETAS:

- Tools (Incluye más comandos).
- Roots (Incluye nuevos comandos adicionales).

CON DIR V:\TOOLS DESCUBRIREMOS OTROS DOS COMANDOS:

→Rootsearch: **Te da el password THISISNOTREAL.**
→Dial: **para marcar un teléfono** (ejemplo: dial 0012135550142).

ESCRIBIMOS ROOTSEARCH Y CONSEGUIMOS EL PASSWORD. ADEMÁS, HEMOS ABIERTO EL ACCESO A LA CARPETA V:\ROOT. TECLEANDO DIR V:\ROOTS DESCUBRIMOS DOS NUEVOS COMANDOS:

→Mail: **para leer el correo.**
→Portkey: **para hablar con Trinity.**

ESCRIBE MAIL Y TE PEDIRÁN UN PASSWORD: THISISNOTREAL. EL SISTEMA TE PREGUNTARÁ SI QUIERES LEER UN MAIL. PULSA Y PARA ENCONTRAR LOS SIGUIENTES TELÉFONOS:

○ 0019495550112 (Desconectado).
○ 0017145550187 (Desconectado).
○ 0012135550142 (Escucharás un **mensaje de Morfeo**).
○ 0013105550111 (Escucharás un **mensaje de Trinity**).

TECLEA DIAL 0013105550111. TRINITY TE DARÁ EL CÓDIGO 942. ESCRIBE PORTKEY 942 Y CHATEA CON ELLA PARA QUE DESCARGUE EL COMANDO CRACK EN V:\ROOT. TECLEA CRACK 8RAM Y ACCEDERÁS AL DISCO RAM:

PUZZLE DISCO B

DIAL

DISCO RAM
- Trinity
  - Training
  - Handshake
    - Logos
      - Art
      - Spark
  - Readbio
- Prog
- Bio

- Trinity (tiene **nuevos comandos**).
- Prog (contiene la **instrucción Sword.dsk**).
- Bio (tiene un **archivo sobre el personaje** con el que has jugado).

CON DIR RAM\TRINITY PODRÁS ACCEDER A LOS SIGUIENTES COMANDOS:

→Training: Se utiliza **para ejecutar los archivos de la carpeta RAM:\PROG.**
→Handshake: sirve **para conectar con Spark.**
→Readbio: Para poder **leer distintos datos de tu personaje** que se encuentran archivados **en la carpeta RAM\Bio.**

TECLEA EL COMANDO: TRAINING RAM:\PROG\SWORD.DSK (ESTE DATO LO CONSIGUES SI ENTRAS EN EL ARCHIVO RAM\PROG. SI TE HAS ACABADO EL JUEGO, PODRÁS USAR UNA ESPADA).

TECLEA HANDSHAKE Y CONECTARÁS CON SPARKS. DESPUÉS DE CONVERSAR CONTIGO, TE DARÁ ACCESO AL DISCO DEL LOGOS. CON DIR LOGOS Y DESCUBRIRÁS DOS CARPETAS.

- Art **(contiene varias imágenes).**
- Spark **(contiene un nuevo comando: Emp).**

ESCRIBE DIR LOGOS:\SPARK PARA REVELAR EL COMANDO EMP. EJECÚTALO, Y SPARK TE DARÁ EL MODO DE LUCHA PARA DOS JUGADORES, QUE ACTIVARÁS EN LA PANTALLA DE SELECCIÓN DE NIVEL CUANDO CONECTAS OTRO MANDO. ¡YA HAS ACABADO EL MODO HACKEO!.

3.2: TRUCOS Y MODOS OCULTOS:

Métete en el modo Hackeo y teclea cheat y el código que quieras activar.

Estos son los códigos:

FFFFFFF1: Invisible ante enemigos.
4516DF45: Enemigos no te oyen.
7F4DF451: Vida ilimitada.
FFF0020A: El Tiempo Foco se rellena más deprisa.
69E5D9E4: Tiempo Foco Ilimitado.
1DDF2556: Munición infinita.
0034AFFF: Máxima potencia.

Y hay dos muy especiales:

13D2C77F: **abre la Simulación de Entrenamiento de Sparks** (a la que puedes acceder en la pantalla de selección de nivel). En la primera puerta Roja encontrarás **cuatro minijuegos**. Cuando los superes se abrirá una segunda puerta roja con un minijuego más.

D5C55D1E: **abre el modo de lucha multijugador** (que encontrarás en la pantalla de carga de partidas si conectas un segundo mando). Es el mismo al que puedes acceder hablando con Spark en el hackeo.



ENTRENAMIENTO



MULTIJUGADOR

Nivel 5.2 OPPOSITE ATRACT

OBJETIVOS

- Elimina a Magneto







Al principio **Magneto se colocará en el centro del escenario y lanzará contra ti todo tipo de objetos**, especialmente barriles explosivos (1). También te disparará bolas magnéticas: cuando veas que la pantalla se distorsiona, **corre en zigzag** para evitarlas, porque si te alcanzan tres veces, Lobezno se elevará y caerá muy fuerte contra el suelo. Como Magneto irá moviéndose, lo más fácil es **utilizar los sentidos mutantes** para localizarlo (2).

¿Cómo acabar con él cuando consigues acercarte? Bastará con ir hasta él (pero no te acerques si está en las trampillas que hay sobre la lava) y **pegarle sin más complicaciones** (3).

Acto VI THE DEEPEST CUT

Nivel 6.1 DEATH STRIKES

OBJETIVOS

- Elimina a Dama Mortal y alcanza la azotea.



El virus comenzará a hacer mella en Lobezno, pero **aún tienes 10 minutos** para alcanzar el helipuerto y, de paso, acabar con Dama Mortal. Como ella tiene las mismas capacidades regenerativas que Lobezno, **no pierdas demasiado rato en la pelea** (1).

Déjala K.O. y sube por la escalera hasta la primera azotea. **Rompe los cuatro interruptores rojos** para quitar la electricidad de la reja por la que continuar. Dama Mortal seguirá atacándote, utilizando las tuberías para provocar incendios. Ignórala, pero procura no salir ardiendo.

En la siguiente azotea hay varias antenas de electricidad. Dama Mortal provocará olas eléctricas en el suelo, salta para evitarlas (2), pero no podrás acercarte a ella. **Golpea la antena que se electrifique en su dirección** para electrocutarla. Cuando acabes con ella, golpea una de las antenas para conseguir abrir la puerta cerrada de la **rampa** que lleva hasta el **helipuerto**.





Dama Mortal aparecerá de nuevo. Acércala hasta el borde de la azotea y atízala con un último "ataque" (3). Por fin habrás acabado con el juego. Ahora ya solo te queda disfrutar del vídeo.

EXTRAS MUTANTES

LOS CÓMICS Y LOS TRAJES

- **Ultimate X- Men: Nivel 1-1.**
Después de que Lobezno atraviese el campo de minas, llegará a un edificio con dos guardias y una consola. **Rompe el muro** que tiene una caja delante.
- **Patch: Nivel 1-2.**
Detrás del camión en llamas que hay en la sala grande con cuatro guardias al final del túnel.
- **Classic Orange: Nivel 2-1.**
Dentro del primer piso de la base abandonada.
- **Classic Yellow: Nivel 2-2.**
Dentro de la base abandonada. En la primera habitación a la que accedemos, **dentro de la habitación contigua a la del ordenador** donde se ve la secuencia del monstruo.
- **X-2: Nivel 3-3.**
Después de encontrarte con el científico, dirígete a la habitación que hay abajo.
- **Alex Ross: Nivel 4-2.**
Sube a la pasarela que hay encima de los sensores de vigilancia del principio. Encontrarás el Cómic oculto **detrás de una columna** del nivel.

LOS EXPEDIENTES DE CEREBRO (CEREBRO FILES)

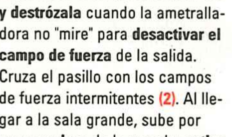
- **WOLVERINE: Nivel 1-2.**
Utiliza el sentido mutante en el pasillo de cargas explosivas. El expediente se encuentra en la parte de detrás.
- **WEAPON X: Nivel 1-2.**
Junto a la sala donde se activará el gas venenoso hay una sala con un solo guardia y una escalera. El expediente está arriba.
- **SABRETOOTH: Nivel 1-4.**
Después de derrotarle.
- **THE PROFESSOR: Nivel 1-4.**
enfrente de la cabina donde se encuentra el profesor, al final del nivel. Ve allí primero.
- **WENDIGO: Nivel 2-5.**
Derrota a este villano.
- **THE VOID: Nivel 3-5.**
Vuelve a vencer de nuevo a Dientes de Sable.
- **COLOSSUS: Nivel 4-1.**
Subiendo por las escaleras **en el área de las celdas**, podrás encontrar el Expediente de tu camarada a la izquierda.
- **OMEGA RED: Nivel 4-4.**
Sobre la pasarela que verás justo **encima del pasillo que tienes que limpiar de soldados** con el robot de combate.
- **DR. CORNELIUS: Nivel 4-4.**
En el piso en llamas del nivel, dentro de una caja de madera enfrente del camino por el que hay que continuar.
- **CAROL HINES: Nivel 4-4.**
En el piso en llamas, **dentro de una caja rectangular de madera** que hay apoyada en la pared, fuera de la sala vacía con una tubería dentro.
- **JUGGERNAUT: Nivel 4-5.**
Después de que derrotes a este peligroso villano.
- **MAY MEDUSE: Nivel 5-1.**
En la cabina de control que tiene el ordenador y que está justo enfrente de Lobezno cuando comienza el nivel.
- **MAGNETO: Nivel 5-2.**
Acaba con Magneto para conseguir su ficha.
- **MR. SINISTER: Nivel 6-1.**
En el lado de la derecha de la primera azotea, la que tiene los cuatro interruptores rojos que tienes que romper.
- **APOCALYPSE: Nivel 6-1.**
En la azotea "decorada" con los postes eléctricos.
- **LADY DEATH STRIKES: Nivel 6-1.**
Derrota a esta villana.

Nivel 4.5 DEEP DOWN

OBJETIVOS

- Encuentra al Dr. Cornelius y a Carol Hines.

Utiliza tu sentido mutante nada más comenzar para poder **burlar la vigilancia** (1).



Alcanza la consola electrificada y destrózala cuando la ametralladora no "mire" para **desactivar el campo de fuerza** de la salida. Cruza el pasillo con los campos de fuerza intermitentes (2). Al llegar a la sala grande, sube por una **escalera** de la pared y **activa el ordenador** para abrir la puerta de abajo. Baja y acaba con los soldados para hacerte con la tarjeta de acceso.

Sigue por el corredor con dos droides (3). Al fondo a la derecha está la sala con **Carol y el Doctor**. Después del vídeo, monta en el **ascensor** salir del nivel.



1



2



3

Nivel 4.6 LOCOMOTION

OBJETIVOS

- Ve a la azotea para reunirte con Coloso.
- Acaba con el imparable Juggernaut.

Avanza por la derecha eliminando a los malos que encuentres en el camino, pero **ten cuidado con el que lleva el plasma atontador** (1). Sube la rampa y verás una secuencia de vídeo con **Juggernaut** (2).



1



2



3

JUGGERNAUT: Colócate cerca de un **poste de corriente**. Juggernaut correrá hacia ti y saldrá despedido y electrocutado al centro del escenario (3). Sólo entonces será vulnerable: **acércate por la espalda y hazle un "ataque"**. Si no te da tiempo, siempre puedes agotar su vida a base de porrazos, claro.

Hacia la mitad del combate, comenzará a golpear el suelo provocando una onda explosiva que puedes esquivar saltando o agachándote (3). No permanezcas mucho tiempo junto al **gas verde**, o Lobezno se atontará. Si eso pasa, **gira el stick izquierdo rápidamente**, pero recibirás unos cuantos golpes extras mientras tanto. Cuando tengas a Juggernaut completamente K.O., llegará **Coloso**. Ve a su encuentro y **realiza un "ataque" final** para acabar el combate.

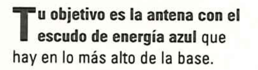


4

Nivel 4.7 BREAKING THE BARRIER

OBJETIVOS

- Destruye el escudo de energía y las defensas para escapar.



Tu objetivo es la antena con el escudo de energía azul que hay en lo más alto de la base.

Enfoca con R1 y dispara con el botón ■ a los laterales desprotegidos de la esfera que verás cuando ésta gire (1). **Destruye todos los nódulos de la antena** para destruir la barrera, aunque no será tan fácil como parece, ya que irán apareciendo algunos **soldados que te lanzarán misiles** para dificultarte la labor (3). Acaba con ellos en primer lugar.

Al cabo de un rato, si tardas demasiado, también acudirá un **helicóptero** por la derecha. ¡Date prisa con la antena!



1



2

Acto V FORCE OF NATURE

Nivel 5.1 MAGNETIC PULL

OBJETIVOS

- Alcanza los generadores para parar a Magneto.
- Evita que Magneto utilice los generadores para recargarse.
- Desestabiliza el vórtex magnético.

Entra en la cabina de delante y **acciona el ordenador**.

Entra en el edificio que se ha abierto y por el que habrán salido dos **guardias invisibles**. Golpéales con las garras retraídas para evitar su armadura o **lánzales debajo de los objetos que eleva Magneto** (1). Dentro del edificio, elimina a los guardias de forma silenciosa para que no activen el **gas venenoso**, aunque si lo hacen tampoco pasará nada grave: **vuelve a pulsar la consola para cerrar el gas** (2). Usa la otra **consola** para abrir una puerta en el patio anterior. Ve allí rompiendo la reja y **alcanza la zona donde Magneto está recargándose** (3). Si has llegado pronto, **rompe algún cajetín de la luz** que hay en la pared; si no, tendrás que esperar a que Magneto finalice su recarga (4).

Sube por la escalera junto a la entrada, usa el terminal de la pared para abrir una trampilla en el suelo y entra en el edificio. **Busca con el sentido mutante el interruptor** que abre la puerta hasta la siguiente zona, tras acabar con los malos del garaje. **Magneto y su vórtex están al fondo del callejón: impide que se aproxime a la verja electrificada** del patio anterior. Para ello, tienes que **lanzar a tres de sus secuaces contra el remolino** (5).

No te acerques al vórtex o morirás. Deja a los secuaces cerca y él los recogerá. Cuando lo hayas desestabilizado, sigue por la persiana de la derecha, que se abrirá al acercarte. Atraviesa un recinto con contenedores y enemigos en cuyo final verás dos persianas grandes, una de ellas semiabierta. Pasa por debajo y baja la cuesta que verás después.



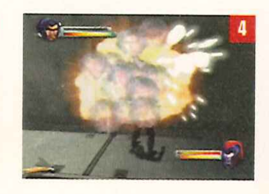
1



2



3



4



5

Acto IV INTO THE VOID

Nivel 4.1 THE LION'S DEN

OBJETIVOS

- Consigue el pase de seguridad y utilízalo para avanzar.
- Toma el control de la sala de droides para facilitar el camino.

El uniforme de Lobezno no servirá si estás muy cerca de los soldados. No te acerques a ellos.

Empieza utilizando la consola que hay en la sala para **desactivar el campo de energía de enfrente** (1) y pasa rápidamente. No te acerques demasiado a ninguno de los guardias que vigilan la sala y sube por cualquiera de las **escaleras** de pared que verás en los extremos. Cárgate al soldado de arriba y **activa la consola** que hay en la pasarela para electrificar el suelo de abajo y eliminar al resto. Baja y **coge la tarjeta** para continuar por la siguiente puerta.

En el pasillo habrá tres guardias. Entra en los barracones de la derecha (donde habrá muchos malos durmiendo), **recoge la tarjeta** y sal de allí. Entra en la cocina -la puerta de enfrente-. Busca la **sala refrigerada** y quédate allí hasta que Lobezno se haya congelado casi del todo (2). Sal y entra en la otra puerta que hay en la cocina. Allí hay un **sensor de calor**, pero si Lobezno está lo suficientemente frío, no le detectará. Acaba con los guardias de la pasarela, busca la consola que abre la puerta a la sala de droides, y entra. **Toma el control del robot** (3) y sal al pasillo para despejar el camino. El corredor es bastante largo y estará lleno de mechas y humanos. Al final, verás un **pequeño almacén** a la derecha **lleno de cajones**. Sube a los cajones para encontrar la escala de la pared. Llegarás a un **conducto de ventilación** con algunas **cápsulas de vida**. Sigue el conducto para finalizar el nivel.





Nivel 4.2 SECURITY ALERT

OBJETIVOS

- Evade la vigilancia y penetra en la base.
- Cruza el puente.
- Encuentra la entrada que lleva hasta el laboratorio.





Utiliza tu sentido mutante para evitar el campo de visión de los focos de vigilancia que hay nada más comenzar (1).



Atraviesa la estancia hasta la escalera de pared que hay al fondo, sube y busca la **consola** que abrirá la compuerta de abajo. Cruza el puente protegiéndote en las cajas metálicas de los soldados con lanzallamas. También **hay una ametralladora que te disparará si te dejas ver** (2).

Cuando consigas cruzarlo, todavía te quedará por atravesar un pasillo bien grande, lleno de vigilancia, aunque ahora contarás con algo más de espacio para moverte. Llegarás finalmente al **almacén de droides**. Busca una **tarjeta de acceso** en el interior de una de las **cajas metálicas** que encontrarás a la izquierda. Una vez con ella en tu poder, abre la compuerta y sigue por el pasillo con el **sentido mutante activado**. En la siguiente habitación sólo encontrarás dos guardias y la salida del nivel (3).

Nivel 4.3 SCIENCE AREA

OBJETIVOS

- Usa el sigilo para localizar la entrada al piso inferior.





Este nivel es bastante corto. **Entra en la cabina azul y espera a que aparezca un mensaje en la pantalla** que te dirá que puedes continuar (1).

Atraviesa la siguiente habitación procurando que ninguno de los científicos te vea o saltará la alarma (2). Sube las escaleras de la columna central en la siguiente habitación. **Utiliza la consola** de arriba, vuelve a bajar, **rompe la tubería de agua** (3) para poder electrificar el suelo y abrir la compuerta. Sigue por allí -encontrarás una ametralladora- hasta llegar a la entrada del piso inferior, y **baja la rampa** para conseguir acabar el nivel.



Nivel 4.4 INFERNO

OBJETIVOS

- Toma el control y apodérate de la torre.
- Apaga las llamas y encuentra el camino.



Entra en la sala, acaba con el soldado y **acércate al ordenador para tomar el control del droide** (1). Ve al pasillo de al lado para limpiarlo de malos (dispara plasma a los droides para acabar antes con ellos: L1 para disparos normales, R1 para el plasma) (2).

Cuando retomes el control de Lobezno, cruza el corredor hasta la zona de las celdas. Tendrás que **subir tres pisos de celdas**. En todas hay soldados, pero podrás acabar con ellos rápidamente si **utilizas las consolas que electrifican el suelo** (3).

En el último piso verás que el pasillo por el que debes continuar está en llamas. **Tienes que encontrar la salida,** pero antes debes apagar el fuego rompiendo las tuberías que veas (4).

En realidad, no tiene pérdida: el pasillo traza un gran círculo y hay un corredor en uno de las paredes que verás nada más **apagar unos cuantos incendios**. Sigue avanzando por allí hasta que llegues a una sala con cajas, donde hay una **escalera** que da al conducto de servicio. Déjate caer al final para acabar el nivel.







Utiliza a continuación la consola que hay en la cabina y que abrirá la puerta de al lado. Sigue por allí, acaba con los dos malos que encontrarás, **utiliza el ordenador** del fondo (5) y, por último, sal por la puerta que has abierto para finalizar el nivel.





Nivel 3.3 GHOST OF THE PAST

OBJETIVOS

- Localiza los terminales principales de la base.
- Encuentra a los científicos que tienen el disco A y B y colócalos en los terminales correspondientes para avanzar.
- Activa el ordenador de seguridad y dirígete a los ascensores.

El último de los soldados que están vigilando la escalera tiene la **tarjeta de acceso** para la puerta de abajo.

Nada más entrar en la siguiente zona, ve por el pasillo de la izquierda para localizar los terminales. Una vez allí, después de la secuencia, **utiliza el sentido mutante** para ver las huellas del científico que tiene el **primer disco (1)**. Sigue las huellas que parpadean hasta la sala donde se esconde el médico y quítale el disquete. Vuelve a los terminales para utilizarlo. Ahora repite el proceso para recuperar el **disco B** y colócalo en el terminal de enfrente. Sube a la **consola** de arriba que habrás visto en el vídeo por las escaleras que hay al fondo de este recinto. Todas las puertas que antes estaban cerradas se habrán abierto, pero también todos los soldados de este nivel habrán salido de ellas.

Continúa por la única compuerta de seguridad que se ha abierto en la zona de los terminales, aunque si necesitas recuperar energía, ve a la **cafetería** para conseguir **cápsulas**. Baja la cuesta hasta la puerta del laboratorio y **acaba con los cuatro guardias** para ver un vídeo, en el que un científico te abre el acceso (2). **Sube a la cabina** donde está el científico y **síguele por la base, protegiéndole** de los soldados. No intentes pasar de ellos, la única forma es cargándotelos a todos. En la última zona, tendrás que luchar con ocho soldados mientras el científico activa el **último ordenador**. No te quedes en el medio y corre por el escenario para deshacer el grupo, acabando con ellos de uno en uno (3). Después **sube a la plataforma** para acabar el nivel.

Tras la siguiente compuerta, verás una secuencia de vídeo. Extrema la cautela y **atraviesa el corredor de láseres con el sentido mutante activado**. Usa la consola que hay dentro de la cabina y que abrirá la puerta de al lado. Sigue por allí, acaba con los dos malos, utiliza el **ordenador** del fondo y sal por la puerta que se ha abierto para finalizar el nivel.





Nivel 3.4 MEMORIES UNLIMITED

OBJETIVOS

- Mantén con vida al científico.
- Limpia la salida del almacén de carga de enemigos.
- Encuentra la computadora que tiene la información que buscas.

Nada más entrar, **el científico intentará ponerse a cubierto.** Como no va a escoger un lugar demasiado seguro, te toca recorrer las pasarelas superiores acabando con todos los malos. Verás una **consola** en el centro que no puedes activar todavía.

Cuando hayas eliminado absolutamente a todo el mundo -unos diez entre ambos pisos- (1) y tengas la tarjeta de acceso, tu científico se pondrá en marcha y **activará el ordenador** que abre el almacén. Sube a la pasarela que recorriste antes y ve a **activar la consola** que viste. Con esto cumplirás el segundo objetivo.

Entra en el almacén, acaba con los soldados del túnel y avanza (2). Baja las escaleras: habrá cámaras y guardias. **El último malo tiene la tarjeta necesaria** para la siguiente puerta. Entra, acaba con los tres guardias y **continúa hasta la secuencia de vídeo (3)**. Cruza la sala de los tres generadores hasta el **ascensor** que hay en la pasarela del tercero. Si te hace falta algo de vida, puedes subir a las plataformas de los generadores para conseguir algunas **cápsulas**. Cuando llegues al piso inferior, **usa el ordenador** para conseguir la información que necesitas.







Nivel 3.5 SURPRISE!

OBJETIVOS

- Acaba con Dientes de Sable

Dientes de Sable se ha cortado el pelo desde la última vez que le viste (1). Por lo demás, se comportará más o menos igual: haciendo el bestia.

Durante la primera parte de la pelea no es recomendable el ataque cuerpo a cuerpo, porque Dientes de Sable te atacará muy rápido y saboteará tus combos. **Lo mejor es colocarte detrás** y hacerle varios "ataques" (2).

Al cabo de un rato, comenzará a lanzarte **barriles en llamas.** La única forma de herirle en este caso, es devolviéndole los barriles con un golpe preciso, para que le exploten en la cara. Tendrás que afinar bastante tu puntería... (3)

Después de recibir el impacto de tres o cuatro barriles, cambiará de estrategia: saltará sobre algunos puntos de escenario, causando una explosión al caer. Pero **fíjate en las cruces verdes** que marcan el lugar donde caerá: lo que debes hacer es colocarte sobre una de esas cruces y **hacer un "ataque" cuando aparezcan las letras** en la pantalla (4). Parece imposible, pero tienes una fracción de segundo para hacerlo antes de la explosión o de que te











Nivel 2.5 WENDIGO´S CAVE

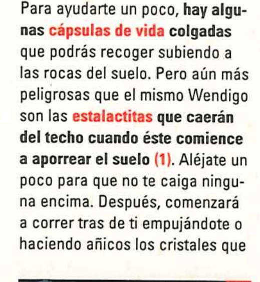
OBJETIVOS

- Elimina a Wendigo.

Después de comer, toca una buena siesta. **La pelea que viene ahora con el "simpático" Wendigo es una de las más difíciles** de todo el juego, por algo es el jefe más grande de todos.

Para ayudarte un poco, **hay algunas cápsulas de vida colgadas** que podrás recoger subiendo a las rocas del suelo. Pero aún más peligrosas que el mismo Wendigo son las **estalactitas que caerán del techo cuando éste comience a aporrear el suelo** (1). Aléjate un poco para que no te caiga ninguna encima. Después, comenzará a correr tras de ti empujándote o haciendo añicos los cristales que haya cerca. ¡Cuidado con caer! Cuando se pare, **intenta colocarte a su espalda y hacerle un "ataque"**. Lobezno cogerá el rabo de Wendigo y tendrás que **girar el stick izquierdo** para lanzarle lo más lejos posible (2).

Repite este procedimiento varias veces para poder derrotarle, ya que atacarle con golpes normales es bastante peligroso (3).



Acto III RETURN TO WEAPON X

Nivel 3.1 TACTICAL DECISION

OBJETIVOS

- Sabotea los sistemas de seguridad para continuar tu camino sin ser detectado.
- Localiza y entra en el área de entrenamiento.
- Toma el control de la torreta.
- Desactiva el campo de energía de la verja electrificada.
- Infíltrate en el edificio principal de Weapon X.
- Encuentra la tarjeta de acceso para la base subterránea.
- Localiza la entrada que lleva a la base subterránea.

Entra en el edificio de la izquierda y **acaba con el soldado que controla la cámara** (1). Rodea el edificio por la izquierda y entra por la puerta que hay enfrente de los camiones, a un lado del **campo de fuerza verde** (2). Dentro habrá dos soldados, uno abajo y otro en el piso superior. Acaba con ellos para poder **destruir los generadores**.

Así se romperá el campo de fuerza de afuera, por donde debes continuar. **Usa el sentido mutante** para acabar con los dos guardias y para ver el láser que hay encima de las escaleras. Cuando estés dentro de la sala y hayas acabado con el soldado, **busca la caja azul** que tiene el **desencriptador** utilizando el sentido mutante. La caja que debes romper es la que se mueve (3), ¡las demás son explosivas!

Sal de la instalación, gira a la izquierda y sube por las escaleras para acceder a la **pasarela metálica**. Acaba con los dos soldados y entra por la puerta que has visto en la secuencia de vídeo anterior. Llegarás al área donde se encuentra la **zona de testeo**. Puedes ver los barracones abajo, a la derecha de la escalera. Allí está la **tarjeta de acceso** que abre el área de testeo. Si lo haces bien, sigilosamente, podrás conseguir además unas cuantas **Dog Tags** de los soldados que hay durmiendo allí.

Dentro de la zona de pruebas, utiliza el sentido mutante para ver las minas del suelo. Si eres detectado, acudirán más guardias. Una vez dentro, **acciona la consola** para abrir la sala donde está la torreta. Ve allí y **toma el control de la ametralladora** (4). Tendrás que desactivar, a base de tiros, la barrera electrificada que se ve a la derecha. Ve hasta allí y entra rompiendo la valla.

Adéntrate en la base lo más sigilosamente que puedas porque habrá muchos guardias e incluso tanques (5). Ve al fondo, ignorando la puerta que verás a la derecha junto a los tanques. Entra en el garaje, acaba con todos los guardias y sube arriba para **reprogramar el sistema de seguridad** del edificio que viste antes.

Verás una secuencia de vídeo y entrarás allí directamente. Sube por las escaleras y entra en la sala de control. **El general tiene la tarjeta de acceso** que buscas (6). Acaba con él y recoge la tarjeta. Verás una secuencia y un **nuevo objetivo** se añadirá a la lista. Sal del edificio.

La cámara se colocará arriba, de forma que puedas ver el objetivo de los misiles que intente lanzarte el helicóptero. Sal de la base por el **agujero de la verja** y gira a la derecha para entrar por la puerta que hay frente a las escaleras y que lleva a los barracones. Abre la compuerta del túnel en el **ordenador** de la pasarela.









Nivel 3.2 UNFINISHED BUSSINESS

OBJETIVOS

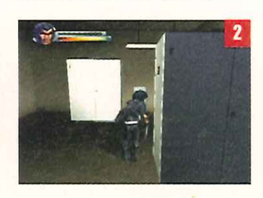
- Desactiva el campo de fuerza de la puerta.
- Localiza el ordenador que controla la puerta de máxima seguridad.
- Busca las escaleras que bajan a los niveles inferiores.

Avanza hasta el final del túnel. Verás una secuencia y se abrirá la compuerta. A la derecha está el **campo de fuerza que tienes que desactivar** (1).

Ve por la derecha y acaba con los soldados. Sube a la sala de enfrente, donde los **cajones azules. Usa el sentido mutante** para no ser detectado por la cámara del fondo. Sube las escaleras: arriba está el **ordenador** que desactivará el campo de fuerza de la primera sala (2). Baja y sigue por la puerta.

En el siguiente túnel, avanza entre las cajas de madera cargándote a los malos que hay tras ellas. Ignora la rampa de la izquierda y entra en la sala. Un guardia tiene la **tarjeta de acceso** para la puerta del fondo. Si no está allí, sube por la rampa y búscale (3). Pasada la puerta, acaba con los soldados y sigue por el camino para encontrar la siguiente **tarjeta de acceso** de otro guardia.

Tras la siguiente compuerta verás un vídeo. Atraviesa el corredor de láseres con el sentido mutante activado (4). →








tiene el **barril explosivo** (3). A continuación, **activa el ascensor** en los ordenadores, lo que atraerá a un montón de soldados (4). El ascensor se encuentra a la derecha de la cabina, puedes salir por la puerta que verás y cruzar la pasarela metálica hasta allí, pero para ello tendrás que **acabar en primer lugar con todos los soldados** (5) que vigilan la entrada al ascensor. **Si dejas a alguno vivo** en la zona, **irá directamente hasta el ascensor y lo destruirá,** con lo que no lograrás tu objetivo.

Nivel 2.2 THE LURKING HORROR

OBJETIVOS

- Crea una diversión para distraer al enemigo.

Inspecciona las tres habitaciones del piso que verás delante de ti. Ve por la izquierda y agáchate para **introducirte por debajo de los tablones** (1). Sigue por ahí hasta que consigas llegar a la siguiente sala.



Ahora tienes que ser sigiloso: ¡habrá muchos guardias! Acaba con ellos de la forma más sigilosa posible, porque **si alguno te ve, dará la alarma** y se acabará la partida (2).

Primero elimina al guardia de la izquierda. Después, lánzate a por el que está patrullando en la esquina derecha. Toma el primer camino a la derecha, encárate a la pared de la izquierda al final y acaba con el soldado apostado tras la columna. **Camina agachado o te verá** (3). Avanza hasta la derecha, mata al guardia y después **aprieta el interruptor**.

Sigue por esa pasarela y ve por la derecha sin ser visto. Entra en la sala del fondo con un guardia, acaba con él y **pulsa el interruptor para crear una distracción** (4). Baja por la derecha acabando con el soldado de abajo (5) y elimina a los que veas hasta llegar a las **escaleras** al fondo a la izquierda (6). Para acabar, desciende por la escalinata para finalizar el nivel.











Nivel 2.3 SEALED IN

OBJETIVOS

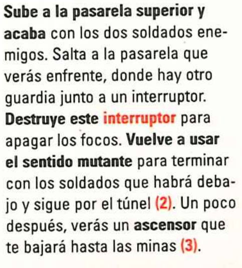
- Escapa de las minas.
- Encuentra el modo de bajar a las Cavernas.

Utiliza el sentido mutante todo el tiempo en este nivel. De esta forma, **podrás ver el camino correcto y oler a los enemigos** por su rastro verde.

Ve por el túnel de enfrente (en las bifurcaciones hay algo de **vida**) y sigue por la siguiente bifurcación hasta la parte en que la pared es más baja **(1)**.

Agáchate para continuar y toma el camino de la derecha cuando se separen las vías. Cuando llegues a la zona iluminada, **ve por la izquierda** para no ser visto por los guardias ni por los focos.

Sube a la pasarela superior y acaba con los dos soldados enemigos. Salta a la pasarela que verás enfrente, donde hay otro guardia junto a un interruptor. **Destruye este interruptor** para apagar los focos. **Vuelve a usar el sentido mutante** para terminar con los soldados que habrá debajo y sigue por el túnel **(2)**. Un poco después, verás un **ascensor** que te bajará hasta las minas **(3)**.







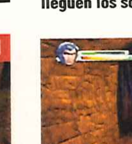


Nivel 2.4 GRIM DISCOVERIES

OBJETIVOS

- Alimenta a Wendigo.

Avanza hasta el fondo de la caverna para ver una nueva secuencia de vídeo. **Quédate junto a Wendigo y espera a que lleguen los soldados (1).**





Debes alimentar a Wendigo, empujando a los soldados contra él o bien lanzándolo tu mismo. En primer lugar, tienes que dejarles K.O. y cuando tengas que hacer un "Ataque", quítate las garras y pulsa ■ para levantar al soldado en brazos **(2)**. Una vez que le tengas así, solo tienes que lanzarlo contra el monstruo.

Después del primer bocado (3), Wendigo correrá dentro de la caverna. Síguele y vuelve a alimentarle. Repite el proceso cuando Wendigo llegue a una **cueva con una catarata en el medio.**

Sube ahora por la cuesta de piedra que descubrirás en un lado del escenario para alimentarle una última vez **(4)**. Síguele hasta el interior y verás otro vídeo más.





el de la izquierda permanece cerrado. Búscalo después de acabar con todo el mundo aquí, encontrarás bastantes **cristales de vida** por si te hacen falta (2) en el área de los ordenadores. En la siguiente zona, **usa tu sentido mutante para evitar los rayos láser** (3) y avanza por la izquierda hasta la **consola,** que bajará los láseres y abrirá la compuerta de enfrente. **Acaba con el engendro** que saldrá del laboratorio (4).


3


4

Verás una **plataforma central con un ascensor** que baja al área 2, ahora restringida. Ve al fondo de la sala y **usa el ordenador** que te permitirá usar ese ascensor. Cuando bajes, verás otro vídeo con Dientes de Sables y tendrás que seguir por un túnel subterráneo. Allí **verás al científico que te ayudará** (5); protégelo de los engendros. Después, síguele. Él te llevará al final del nivel.

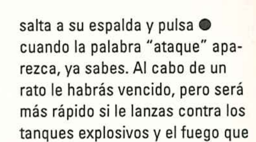

5

Nivel 1.4 RUNT OF THE LIFTER

OBJETIVOS

- Derrota a Dientes de Sable.
- Localizar Pase para acceder a todas las áreas de la base.
- Buscar y enfrentarse con el Profesor.


1


2

El metabolismo de Dientes de Sable es igual que el de Lobezno, lo que quiere decir que **también se recupera de las heridas,** aunque más lentamente. Los combos y golpes son también parecidos y puede hacerte "ataques" bastante fatales (1).

Para encargarte de Dientes de Sable, **será mejor que seas tú quien utilice los "ataques"** antes: salta a su espalda y pulsa ● cuando la palabra "ataque" aparezca, ya sabes. Al cabo de un rato le habrás vencido, pero será más rápido si le lanzas contra los tanques explosivos y el fuego que hay en el escenario (2). También puedes recurrir a los golpes normales, pero esto conlleva bastante peligro para Lobezno, sin contar que la recuperación es prácticamente imposible.



3


4


5


6


7

Cuando le hayas vencido, recoge la **tarjeta** que te dará acceso a todas las áreas de la base (3). Regresa a la zona del principio, donde los últimos rayos láser. Vuelve al pasillo donde se quedó una **puerta azul cerrada,** enfrente de por donde aparecerá un engendro en el pasillo (4). Pasada esta puerta (5), **acércate a la luz naranja** del fondo (6). Allí encontrarás al Profesor (7).

Acto II LONE WOLF DOWN

Nivel 2.1 CRASH SITE

OBJETIVOS

- Restaura la energía de la base abandonada.
- Consigue el acceso a la base subterránea.

Tras la caída, Lobezno tiene la barra de energía vacía. **Durante un rato no podrás recuperar las fuerzas,** aunque hay **cristales de vida muy cerca del morro del avión estrellado.**

Avanza por la izquierda en dirección a la base abandonada que hay abajo, habrá algunos soldados y si el helicóptero te ve comenzará a dispararte (**puedes usar el sentido mutante para ver el foco de luz** con que alumbra el terreno) (1). Hay más **cápsulas de vida** en un recodo **a la derecha de la montaña.** La base está a la izquierda, pero las puertas grandes están cerradas. Un poco más allá, también a la izquierda, verás un **área vallada con los generadores de corriente** que alimentan la energía de la base.

Antes de ir allí, acércate al puente roto de la derecha. **Verás a un soldado a punto de caerse que podrás salvar** si te acercas con cuidado; sólo tendrás que **caminar despacio (con L1)** cuando des la vuelta al camión. Vuelve a los generadores y **rompe la reja** para entrar. **Pulsa ●** junto a los generadores **para usar tus garras como conductoras de energía** (2). Mueve el stick izquierdo para **activar la corriente**; cuando se haya restaurado en toda la planta las puertas de la base se abrirán, pero también saldrán muchos soldados de ella. No olvides **volver a pulsar ● para liberar a Logan o morirá,** más vale que vayas con mucha vida, porque perderás bastante. Si te hace falta, encontrarás un par de **cápsulas dentro de la torreta cercana.**

Es hora de alcanzar las puertas de la base, aunque no será nada fácil, puesto que además de un montón de soldados que vigilan la zona, un **helicóptero** espera en la puerta. Evítalos a todos por la izquierda, y entra.

Dentro de la base tendrás un nuevo objetivo: encontrar la base subterránea. Ve por la pasarela metálica y **entra en la cabina de control** rompiendo la pared que




1


2

El mutante más famoso de los X-Men, Lobezno, tiene solamente 48 horas para conseguir la vacuna del virus que lleva dentro y que le matará si no lo encuentra a tiempo. La historia no tiene nada que ver con la película, de acuerdo, pero si algún día es el argumento de una, tu ya lo habrás jugado y llegado al final gracias a nuestros consejos. ¡¡Afila bien tus garras, porque allá vamos!!

Acto I WEAPON X

Nivel 1.1 WEAPON X

OBJETIVOS

- Encuentra la entrada a la Base Subterránea.

Acaba con los tres vigilantes (1) y **alcanza el área abierta rompiendo el interruptor**, donde te esperan tres guardias más.

Cuando pases a la zona vallada **utiliza tu sentido mutante (L2) para no pisar las minas enterradas** (2). En el edificio del fondo habrá dos guardias; después de eliminarlos, **activa la consola** (3) que estaba manejaba uno de ellos. Vuelve a través del campo de minas, ahora habrá muchos más soldados que antes. **Lucha con el General Kirby**, al que has visto en la secuencia de vídeo después de activar la consola.

Cuando le venzas, podrás continuar por la compuerta que hay enfrente del camión del fondo gracias a su **tarjeta de acceso** (4). Llega hasta la **puerta roja** del final, allí habrá tres malos. Acaba con ellos, utiliza la **consola** de arriba a la derecha para abrir abajo (5) y después sal.


1


2


3



4


5

Nivel 1.2 BELOW GROUND

OBJETIVOS

- Busca la base para encontrar el área del laboratorio.

Baja por el túnel. **Si Lobezno es alcanzado por algún taser mueve el stick izquierdo** para que recobre la movilidad (1). Cuando llegues al almacén ten **cuidado con el fuego, los soldados y los cables de corriente** (2).

Continúa por el siguiente túnel rompiendo la puerta con las garras. En el pasillo, ten cuidado con las cargas de la pared. Al final, verás una secuencia en la que **Dientes de Sable se escapa** por el agujero de un ascensor (3). Ve a la sala de la derecha: **se activará un gas** al entrar; vence a los tres tipos para parar el gas. Sigue por la nueva puerta y verás **dos salidas** que abrir con las garras. La de la **izquierda** lleva a un almacén con **vida extra** y un soldado.

Continúa por la de enfrente hasta la piscina. Allí, acaba con el soldado y **acciona la consola** que hay cerca de la entrada para abrir otra puerta. Cuando llegues al pasillo de los láseres, **utiliza tu sentido mutante** para verlos y evítalos (4). Rompe la puerta del final con las garras para entrar en el área del Laboratorio.


3


1


2


4

Nivel 1.3 FREAKSHOW

OBJETIVOS

- Busca al científico que te ayudará a encontrar al Profesor.

Baja las escaleras: ahora comienza el verdadero sigilo y, de paso, podrás coger varias **placas de identificación**. Baja las escaleras y acaba con los soldados; el último tiene la **tarjeta** que abre la **puerta del laboratorio** (1).

Sólo puedes ir por un camino de momento: al fondo a la derecha,

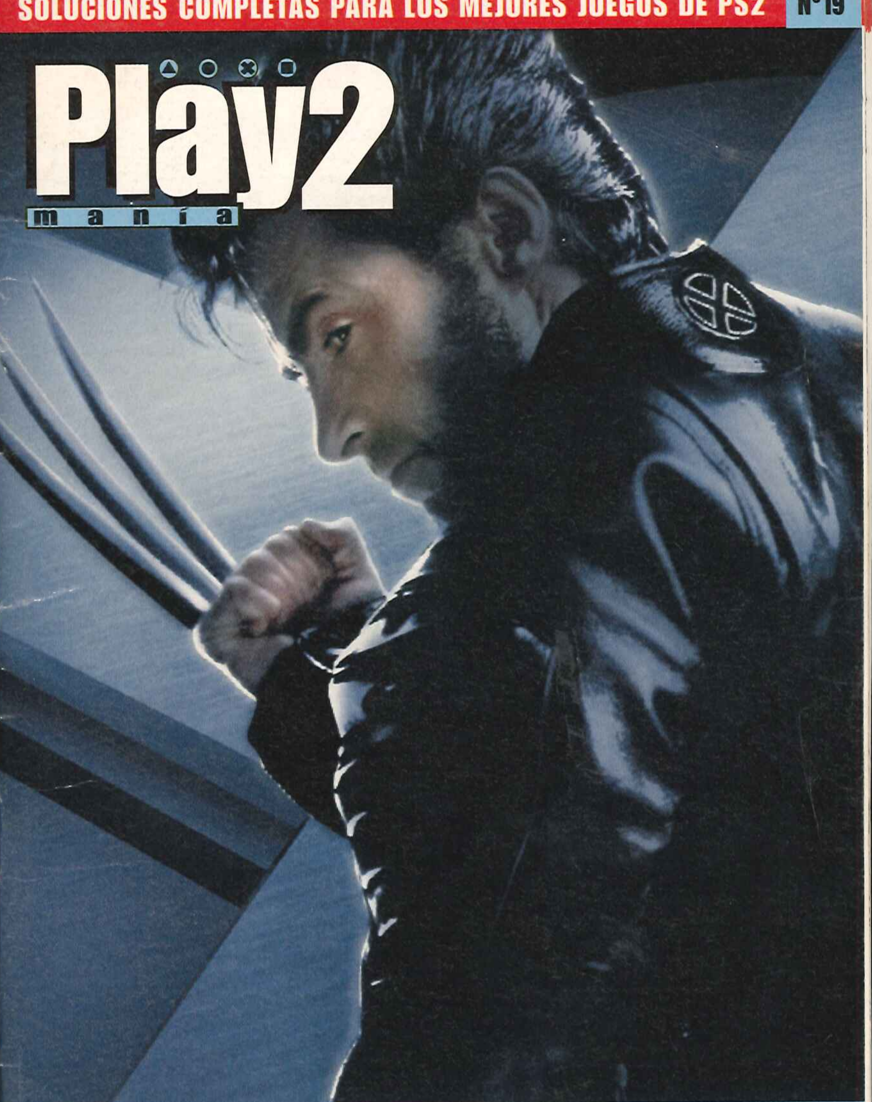



1


2

SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2

Nº19



X-Men 2
La Venganza de Lobezno

Objetivos • Estrategias • Extras • Cómics • Trucos